

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB -
UNIVERSIDADE FEDERAL DE RONDÔNIA - UNIR
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA DO
PROGRAMA UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
POLO DE ARIQUEMES - RO

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL DA EMEF NELSO ALQUIERI NO MUNICÍPIO DE
CACAU LANDIA-RO

Delma Patrícia de Paula

Ariquemes/RO

2012

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL DA EMEF NELSO ALQUIERI NO MUNICÍPIO DE CACAU LANDIA-RO

DELMA PATRICIA DE PAULA

Trabalho Monográfico apresentado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão II do Curso de Licenciatura em educação Física do Programa UAB da Universidade de Brasília - Polo Ariquemes - RO.

ORIENTADOR: Juan Adálio Barron Conroy

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus que nunca me abandonou, aos meus pais, irmão e irmã que acreditaram em mim, me apoiando e incentivando nessa árdua caminhada. Aos tutores que não mediram esforços para me ajudar, e acima de tudo que reconheceram a dificuldade em atender todas as exigências do curso. Ao meu esposo que foi o meu grande e principal incentivador e motivador nas horas difíceis e que me deu apoio desde o começo da minha caminhada. Aos meus filhos Emanuel e Gabriel que entenderam minha ausência em algumas situações e foram compreensíveis comigo. A todos os colegas do curso em que direta ou indiretamente contribuíram para minha formação profissional. Ao meu chefe Lázaro Divino Ferreira que deu a oportunidade de integrar na área educacional e tem me apoiado no decorrer do curso. E em especial ao meu Orientador Juan Adalyo que me auxiliou na construção, me ajudando a refletir sobre os caminhos possibilitando o desenvolvimento deste trabalho.

Muito obrigado a todos!

RESUMO

A presente pesquisa teve como objetivo analisar a presença de atividades lúdicas no contexto escolar e seu significado na construção do conhecimento, buscando refletir sobre sua relevância no processo educacional. No entanto observa-se uma carência no que se refere ao lúdico no ambiente escolar, assim o presente estudo visa investigar a relevância do lúdico como ferramenta pedagógica a ser inserida nos currículos escolares do 1º ciclo do Ensino Fundamental e identificar porque os docentes não a utilizam como um verdadeiro fator educacional. Para tal foi realizada uma pesquisa bibliográfica para embasamento teórico e a pesquisa de campo para analisar a presença dessas atividades na escola e as dificuldades encontradas pelos professores do 1º ao 5º do Ensino Fundamental da EMEF Nelso Alquieri no município de Cacaulândia-Ro. Trata-se da verificação de como é vista a prática lúdica na sala de aula e como os professores da referida escola tem lançado mão da ludicidade como instrumento a favor do ensino. Dessa forma compreendemos que é preciso que o educador tenha conhecimento do lúdico e suas ações para que incorporem nas suas práxis as manifestações com objetividade, visando realmente aguçar os seus alunos a serem produtores de saberes. Os resultados foram demonstrados no decorrer da pesquisa e pode-se afirmar que a aprendizagem só se dará se tiver sentido para as crianças. Verificou-se também que utilizar o lúdico na educação da criança é fundamental, pois permite o desenvolvimento da iniciativa, da imaginação, da criatividade e do interesse.

Palavra chave: professor, lúdico, criança, aprendizagem.

ABSTRACT

This study aimed to analyze the presence of recreational activities in the school context and its meaning in constructing knowledge through reflections on its relevance in the process educational. No However there is a shortfall in relation to play in the school environment, so The present study aims to investigate the relevance of the play as a pedagogical tool to be inserted in the curricula of the 1st cycle of elementary school and identify why teachers do not use it as a real educational factor. To this end we performed a literature search for theoretical foundations and empirical research to analyze the presence of these activities in school and the difficulties encountered by teachers of the 1st to the 5th Elementary School EMEF Nelso Alquieri of the city of Ro-Cacaulândia. It is the verification of the approach to practice playing in the classroom and how teachers of that school has made use of playfulness as a tool for teaching. Thus we understand that it is necessary that the educator has knowledge of the playful and actions to incorporate into their practice demonstrations with objectivity, in order to really sharpen their students to be producers of knowledge. The results were demonstrated during the research and can say that learning will only occur if it has meaning for children. It was also found that the playful use the child's education is essential because it allows the development of initiative, imagination, creativity and interest.

Keyword: teacher, playful child, learning.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	5
2. REVISÃO DE LITERATURA.....	11
3. APRESENTAÇÃO DE DADOS.....	22
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO.....	32
5. CONCLUSÃO.....	42
6. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	44
7. ANEXOS.....	49

1. INTRODUÇÃO

Quando se fala em Educação Física, forma-se no pensamento a imagem de movimento ou locomoção. Contudo entendemos que corpo e mente são integrados e que cada ser humano possui características específicas, não é possível pensar em movimento na escola sem ater-se a aspectos psicológicos, sociológicos e culturais do indivíduo e do seu contexto social.

O interesse pelo tema surgiu da necessidade de abordar o assunto recreação e jogos nas séries iniciais do ensino fundamental não apenas como simples entretenimento, mas como atividade que possibilite a aprendizagem, pois cada dia cresce o número de crianças com dificuldade de aprendizagem.

De acordo com Dockrell, (2000, pg. 15):

As dificuldades de aprendizagem podem ser classificadas de variadas formas, a mais relevante é relacionada à base cognitiva subjacente a uma dificuldade, pois a intervenção procura afetar o funcionamento cognitivo, a avaliação apresenta um perfil das potencialidades dentro dos domínios relevantes do funcionamento cognitivo.

Levando em consideração que todas as crianças gostam de aprender e de fazer, e quando isto não ocorre é porque alguma coisa não está indo bem. Para Moraes (1986), a partir do momento em que a criança começa a sentir dificuldades para acompanhar é necessário um diagnóstico para detectar as causas do não aprender, porque a criança que apresenta dificuldades de aprendizagem possui uma auto-estima negativa que é decorrente de constante fracasso escolar. A valorização desta auto-estima deve ser motivo de preocupação em todos os envolvidos no processo educacional, para o sucesso de sua aprendizagem.

Para Simpson (1973, pg. 13), mesmo as crianças com dificuldades na

leitura e escrita, podem desenvolver-se em outras áreas do conhecimento, as áreas de interesse da criança devem ser estimuladas para desenvolver sua auto-estima. Crianças com dificuldade para ler e escrever tem geralmente habilidades para a música, pintura, jogos e cabe ao professor reforçar, auxiliando a utilizar com meio de compensar suas limitações.

Conforme Winnicott (1995), o lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que torna uma atividade de forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia.

A ludicidade é portadora de um interesse recíproco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo, nos quais mobilizam esquemas mentais, ativando as funções psico- neurológicas e as operatórias - mentais estimulando o pensamento.

Feijó (1992) aponta que através do lúdico e de sua história são recuperados os modos e costumes das civilizações. As possibilidades que ele oferece à criança são enormes: é capaz de revelar as contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil quando da interpretação do brinquedo; travar contato com desafios, buscar saciar a curiosidade de tudo, conhecer; representar as práticas sociais, liberar riqueza do imaginário infantil; enfrentar e superar barreiras e condicionamentos, ofertar a criação, imaginação e fantasia, desenvolvimento afetivo e cognitivo.

Muitas vezes os educadores se preocupam demais em seguir a risca seus planejamentos, até mesmo por insegurança, já que não possuem conhecimentos teóricos em como trabalhar o lúdico, um recurso didático dinâmico que garante resultados eficazes, outros, apesar de conhecer a importância da ludicidade como recurso metodológico insiste em ignorá-la como ferramenta pedagógica. Tal como preconiza Tardif (2002, p. 137):

(...) o principal problema da atividade docente não é provocar

mudanças causais num mundo objetivo - por exemplo, no cérebro dos alunos -, mas obter o empenho dos atores considerando os seus motivos, isto é, os seus desejos e os significados que atribuem à sua própria atividade de aprendizagem.

O conceito de lúdico é muito amplo, pois qualquer atividade pode ser considerada lúdica se proporcionar prazer, divertimento e desenvolvimento a quem pratica, pode até ser a não-atividade, o ócio, como por exemplo, o descanso. Até uma atividade profissional ou uma obrigação torna-se um lazer para quem gosta e faz apenas para se divertir e relaxar.

Por essa razão, o aprofundamento sobre o lúdico se faz necessário para uma boa reflexão, aprimorando as práticas pedagógicas, pois as mesmas devem ser repensadas, devendo facilitar o desenvolvimento social da criança, aprimorando habilidades, atenção, estimulando a criatividade e principalmente desenvolvendo a capacidade de pensar e, sucessivamente adquirir novos conhecimentos e novas habilidades.

De acordo com Piaget (1979), o desenvolvimento da inteligência está voltado para o equilíbrio, através de diferentes fases de evolução cognitiva, onde o homem estaria sempre buscando uma melhor forma de adaptação ao meio ambiente. Desta forma, podemos entender a importância do brincar para o desenvolvimento da criança. Brincando a criança estimula sua imaginação, tornando o ato de aprender prazeroso e significativo.

Silva (1959) informa que a definição de recreação pode ser achada no termo inglês "*PLAY*" significado que o homem encontra uma verdadeira satisfação e alegria no que está fazendo. Representa uma atividade que é livre e espontânea na qual o interesse se mantém por si só, sem nenhuma compulsão interna ou externa de forma obrigatória ou opressora.

Para Mian (2003) recreação significa satisfação e alegria naquilo que faz. Retrata uma atividade que é livre e espontânea e na qual o interesse se mantém

por si só, sem nenhuma coação interna ou externa de forma obrigatória ou opressora, afora o prazer.

Schmit apud Frietzen (1995) define a recreação como sendo o relaxamento do organismo e da mente. É diversão, renovação, recuperação. É a atividade livremente escolhida exercida nas horas de lazer ativa ou passiva, individualmente ou em grupo, organizada ou espontânea.

Marcellino (1990) informa que através do prazer, o brincar possibilita à criança a vivência de sua faixa etária e ainda contribui de modo significativo para sua formação como ser humano, participando da cultura da sociedade que vive, e não apenas como mero indivíduo requerido pelos padrões de produtividade social. Sendo assim a vivência do lúdico é imprescindível em termos de participação cultural e crítica e, principalmente criativa. Marcellino descreve também o quanto é fundamental assegurar a criança o tempo e o espaço para que o lúdico seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida da criatividade e da participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver.

A Criança que ingressa no Ensino Fundamental tem um corpo que necessita de movimento, sendo assim, as atividades lúdicas são elementos importantes no dia-a-dia da criança, é indispensável favorecer a realização de atividades lúdicas, pois elas estimulam a aprendizagem, o desenvolvimento, a socialização e a construção do conhecimento.

No brincar a criança está sempre acima de sua idade média, acima de seu comportamento diário. Assim, na brincadeira de faz-de-conta, as crianças manifestam certas habilidades que não seriam esperadas para sua idade. Nesse sentido, a aprendizagem cria a zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a aprendizagem desperta vários processos internos de desenvolvimento. Deste ponto de vista, aprendizagem não é desenvolvimento; entretanto o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer (VYGOTSKY apud OLIVEIRA, 2002, p. 132). Assim sendo, quando uma criança está brincando, o faz pelo prazer, diversão, e, por

meio destas, acontece à aprendizagem de novos conteúdos e interações, favorecendo a confiança em si e no grupo em que está inserida. É preciso lembrar que a brincadeira inserida na escola é diferente daquelas que acontece em outros locais. Normalmente, as brincadeiras e os jogos têm uma finalidade, que são determinadas, adaptadas, dependendo de onde acontecem.

Ao aprender pequenas coisas das atividades físicas, o indivíduo adquire o hábito da aprendizagem de muitas outras coisas, e com isso, aprende também a gostar de aprender, transportando esse gosto para outras coisas da vida. A prática de atividades físicas, esportivas e recreativas como tantas outras, deveria, portanto ser incentivada como necessidade primordial na vida do indivíduo e não como simples atividade.

Para dar suporte a essa atividade a Nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9394/96 de 20/12/96), ao explicar que a educação física é componente curricular e obrigatória da educação básica, afirma também que ela deve estar integrada à proposta pedagógica da escola. A atividade cultural só vem a fortalecer o trabalho pedagógico. Portanto, a escola tem autonomia para desenvolver essa atividade, resta saber se o professor se encontra preparado para esse papel, pois para os pesquisadores do assunto é fundamental que esteja, assim ao falar da importância do brincar, o respaldo não está subsidiada apenas nos referenciais teóricos dos autores, estão impostos na legislação que rege a Educação.

Todavia, ao contrário do proposto por Wallon (2003), muitos professores, não se dão conta da importância de sua teoria, planejam suas aulas de maneira única para todos os seus alunos, mesmo diante dos constantes fracassos aos quais seus alunos são submetidos, desconsiderando o potencial e as habilidades de cada um dos seus alunos, mesmo que em discurso estejam palavras que pretendem garantir o respeito à individualidade do aluno.

Como se não bastassem o despreparo na formação do professor, há na escola, pouco investimento nas pesquisas mais elaboradas para que ele possa preparar e executar suas aulas com mais confiança e qualidade. Cada professor deve pensar

o que pretende com determinada aula ou atividade, ele é o responsável pelo encorajamento, desenvolvimento da autonomia, e o mediador, estimula os alunos a progredirem em seus conhecimentos por meio de propostas desafiadoras que os levam a buscar soluções. Estando a educação em constante aprimoramento e buscando subsídios para uma melhor oferta mesmo assim os educadores são tomados pela insatisfação, desvalorização, não ocupando lugar de destaque dentro do processo ensino-aprendizagem, fazendo assim que os alunos se tornem desinteressados pelo aprender.

A criança quer ser ouvida e tratada com dedicação, carinho, amizade, paciência e respeito, por isso a postura adotada pelo professor é de grande importância.

Foi refletindo acerca dessa realidade que devemos considerar necessário resgatar o brincar como elemento essencial para o desenvolvimento integral da criança em sua criatividade, aprendizagem, socialização, enfim, em todos os lugares e circunstâncias de sua vida, e investigar o porquê os docentes não utilizam o lúdico como um instrumento educacional, que favorece o processo de aprendizagem. Para tal nesse estudo abordaremos sobre a atividade lúdica no contexto escolar e sua importância no processo educacional. Além disso, apontaremos aspectos representativos a respeito das dificuldades encontradas pelos professores pesquisados para inserção dessa atividade nas aulas.

Espera-se que este estudo seja um instrumento capaz de incentivar os educadores a utilizarem o lúdico como verdadeiro fator educacional e como estratégia na melhoria da qualidade de ensino

2. REVISÃO DE LITERATURA

Fala-se muito em ludicidade nos dias de hoje, mas ainda não há aquela preocupação por parte de alguns educadores pela utilização do lúdico que é um recurso metodológico capaz de propiciar a aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade e a socialização da criança. Quanto mais se amplia à realidade externa da criança mais ela tem uma organização interna ágil e coerente.

O educador precisa ser sensível às contingências em sala de aula e as criatividades que serão realizadas para que possam ser criadas condições de ensino e saber. Na escola, a criança permanece durante muitas horas em cadeiras escolares nada adequadas.

Freire (1945) ressalta que a escola pensa estar educando para o aprendizado dos símbolos, e estes, representados pelos números, letras e outros sinais, são reconhecidos socialmente. Considerando que a procedência de brincar implica em diversas áreas de conhecimento e atinge todas as partes do cognitivo, social e o emocional.

Huizinga (1980) escreveu em seu livro "*Homo ludens*" que o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quanto o raciocínio (HOMO SAPIENS) e que a fabricação de objetos (HOMO FABER), então a denominação HOMO LUDENS, quer dizer que o elemento lúdico está na base do surgimento e desenvolvimento da civilização.

Campos (1986) aponta que a ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula.

O ensinamento, portanto, deveria ser uma tônica pautada no resgate permanente da ludicidade em todos os momentos diários do professor. A ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além

desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. A ludicidade como recurso eficaz aplicado à educação difundiu-se, principalmente a partir do movimento da Escola Nova e da adoção dos métodos ativos. Acredita-se que brincando e jogando, o educando direciona seus esquemas mentais para a realidade que o cerca, aprendendo-a e assimilando-a mais fortemente. Por isso, pode-se afirmar que, por meio das atividades lúdicas, é possível expressar, assimilar e construir a realidade.

Para Piaget (1989), os jogos não são apenas uma maneira de diversão, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento cognitivo. Para manter seu equilíbrio com o mundo, a criança necessita brincar, criar, jogar e inventar.

Vygotsky (1989), afirma que se a criança se comporta além de seu comportamento diário, no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é de verdade. Em sua visão, o lúdico cria uma zona de desenvolvimento proximal favorecendo e permitindo que suas ações ultrapassem o desenvolvimento real já alcançado permitindo-lhe novas possibilidades de ação sobre o mundo. No entanto, se esquece de que as crianças não deixaram de ter seu mundo particular (sua rua, casa, clube) ao ir a instituição educacional, cujos símbolos procedem aos universais, através de imagens criadas por elas como forma de representação do real. E acrescenta que estes constituíram o dispositivo mais forte de proteção do ser humano. Deste modo, quando a criança se oferece ao faz-de-conta, passa a aprender, na visão do autor, aquilo que mais deve ser instruído entre os humanos: a simbolizar. Portanto, assegura o autor Kishimoto (1989), negar a cultura infantil, é no mínimo, mais uma ofuscação do sistema educacional.

A vivência do lúdico é imprescindível em termos de participação cultural crítica e principalmente, criativa. Por tudo isso é fundamental que se assegure a criança o tempo e o espaço para que o lúdico seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida da criatividade e da participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver.

Feijó (1992) afirma que o lúdico é uma necessidade básica da

personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana, tendo como característica ser espontânea, funcional e satisfatória. A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Santin (1994, pg 03) salienta que a ludicidade promove “ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam com materiais simbólicos”. Assim sendo, o lúdico não é encontrado nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois possui a marca da singularidade do sujeito que o vivencia. A ludicidade está associada com algo alegre e prazeroso, com características básicas que levam o aprendiz à plenitude da experiência, à valorização interpessoal, à liberdade de expressão, à flexibilidade e ao questionamento dos resultados, com abertura para a descoberta e a relevância do processo-produto das atividades.

O lúdico facilita a aprendizagem da criança, mas o educador precisa conhecer os modos de aplicá-lo, pois se não buscar compreender a ludicidade seu trabalho não terá resultados suficientes. Assim, é possível aprender qualquer disciplina utilizando-se da ludicidade, a qual pode auxiliar no ensino de línguas, de matemática, de estudos sociais, de ciências, de educação física, entre outras.

Um dos fundamentais motivos do acontecimento do furto do lúdico na infância, alerta Marcellino (1996), talvez seja a passagem de ponderar a criança como um adulto em miniatura, cuja acepção seria prepará-la para o futuro. Sempre preocupados em transmitir a realidade e as exigências que o mercado de trabalho está propondo. Ainda segundo esse autor, o mundo da atividade lúdica, em sua essência, não se prende à preparação sistemática para o futuro, todavia a vivência do agora. As crianças precisam viver a essências de cada dia e experiências únicas que são vividas somente por eles.

Para Antunes (1998) O jogo ajuda o educando a construir suas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Portanto, ao professor cabe o papel de mediador, orientando para que cada aluno tenha iniciativa em propor novas respostas para as situações-problema apresentadas. Muitas vezes a criança apresenta uma certa resistência para ir a escola. O fato não reside no total desagrado ao ambiente ou pela nova forma de vida e, sim, por não encontrar canalização para suas atividades preferidas. O crescimento ainda em marcha exige maior consumo de energia e não se pode permitir que a criança permaneça por longo tempo, trancafiada numa sala de aula, calma e quieta quando ela mais necessita do movimento. (ROSA; NISIO, 1998, pg 18). Isso quer dizer que a criança necessita gastar sua energia e que em casa e na escola ela muitas vezes não encontra essa condição, pois na escola a preocupação é com o plano de curso a ser cumprido.

Para Santos (1999) o lúdico é uma maneira que o indivíduo tem de expressar-se e integrar-se ao ambiente que o cerca. Por meio das atividades lúdicas ele assimila valores, adquire conhecimento em diversas áreas do conhecimento, desenvolve o comportamento e aprimora as habilidades motoras. Também aprende a assumir responsabilidades e se torna sociável e mais crítico. Por meio do lúdico o raciocínio é estimulado de forma prazerosa e a motivação em aprender é resgatada.

Lucci (1999, P. 03) salienta que a:

afirmação central da valorização do brincar encontra-se em Santo Tomás de Aquino: *Ludus est necessarius ad conversationem humanae vitae* - o brincar é necessário para a vida humana. Esta recreação pelo brincar - e a afirmação de Tomás pode parecer surpreendente à primeira vista - é tanto mais necessária para o intelectual, que é por assim dizer, quem mais desgasta as forças da alma, arrancando-a do sensível. E sendo os bens sensíveis naturais ao ser humano, "as atividades racionais são as que mais querem o brincar". Daí decorre importantes conseqüências para a filosofia da educação; o ensino não pode ser aborrecido e enfadonho: o *fastidium* é um grave obstáculo para a aprendizagem.

- Através de atividades dinâmicas e desafiadoras, o gosto e a curiosidade pelo conhecimento será despertado no sujeito-aprendiz. Sendo assim, não faltam argumentos que reforcem as potencialidades pedagógicas da utilização dos jogos como um excelente recurso didático.

O trabalho do professor, não consiste em resolver problemas e tomar decisões sozinho. Ele anima e mantém as redes de conversas e coordena ações. Sobretudo, ele tenta discernir, durante as atividades, as novas possibilidades que poderiam abrir-se à comunidade da classe, orientando e selecionando aquelas que não ponham em risco algumas de suas finalidades mais essenciais na busca por novos conhecimentos (SMOLE, 2000, p.136). Muitas dificuldades de aprendizagem podem ser decorrentes do próprio ambiente escolar, que exige, impõe uma padronização de habilidades e competências de seus alunos.

Bossa (2000, pg.77) compreende o fracasso escolar como:

Uma resposta insuficiente do aluno a uma exigência ou demanda “exigida” pela unidade escolar, algo devera ser investigado, num envolvimento global, onde todos os profissionais que fazem parte dessa organização caminhem juntos ao encontro e no repensar de suas posturas pedagógicas.

A inserção de jogos no trabalho pedagógico proporcionará maior participação e entusiasmo aos alunos como forma de estratégias para o desenvolvimento do conteúdo, com essa metodologia será proporcionado aos alunos situações de aprendizagem que os estimulem e os induzam a busca do conhecimento através de atividades diferenciadas.

Segundo Huizinga (2000, p. 6) o lúdico manifesta-se através do jogo: “A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo”. Defende o autor a “não seriedade do jogo”, o que não

significa afirmar que o jogo não é sério. Vivemos, na atualidade, numa sociedade mais propensa ao Homo faber que ao Homo ludens; o brincar das crianças não é o que existe de mais importante no elenco de preocupações que os adultos têm com relação a elas, ou de expectativas que criam acerca de suas vivências escolares. Huizinga, ressaltando as características do jogo, a partir das quais o lúdico se manifesta, assim conceitua o termo: uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.

Acredita-se que o adulto é um dos principais responsáveis pelo aproveitamento que a criança faz do seu tempo, ou seja, é ele quem propõe alternativas de atividades para que a criança não permaneça interessada somente em um determinado brinquedo ou a frente de tecnologias, podendo aproveitar e enfatizar o resgate do tempo de brincar. Muito se ouve falar que alguns educadores apontam que na escola, não há tempo para atividades lúdicas porque muitas vezes a instituição está mais preocupada com o programa a ser cumprido do que aprendizagens que tenham significado para a criança que aprende

Segundo Lopes (2006 pg 110) o brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Acredita-se que é no brinquedo que a criança aprende agir uma esfera cognitiva ao invés de uma esfera visual externa dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.

A ludicidade, com suas regras e valores, pode oportunizar o exercício da cidadania. Por meio de práticas lúdicas o aprendiz exercita o auto-conhecimento, aprende a respeitar a si mesmo e ao outro, a relacionar-se bem por meio da percepção do brincar consciente e da não violência. Ele amplia sua compreensão e sua prática sobre como o lúdico contribui para uma vivência integrada entre os colegas e o professor, motivando-os a aprender.

Fialho, (2007), diz que a exploração do aspecto lúdico pode virar um recurso facilitador na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando, esse processo transparente, ao ponto em que o domínio sobre os objetivos propostos sejam assegurados.

Kenski, (2007), relata que a possibilidade de professores e alunos realizarem projetos para a criação de objetos de aprendizagem não deve ser desconsiderada. Com isso, o jogo fica relegado ao pátio ou destinado a preencher intervalos de tempo entre as aulas. Fora dela, a influência dos meios de comunicação e da indústria de brinquedos estão tornando os alunos cada vez mais acomodados, com pouca iniciativa e criatividade. Na sala de aula, o espaço de trabalho pode ser transformado em lúdico: podem ser desenvolvidas atividades que aproveitem mesas, cadeiras e outros recursos para estimular a criatividade das crianças. Fora de sala o educador pode utilizar objetos, animais, a vegetação local para diversificar o programa de atividades desenvolvidas em aula. Porém, as atividades lúdicas se permeiam por todas as fases da infância e estão presentes em todos os segmentos da vida.

É importante ressaltar que todos os jogos de que as crianças participam, que inventam ou pelos quais se interessam nessa fase constituem verdadeiros estímulos que enriquecem os esquemas perceptivos, operativos, funções essas que, combinadas com as estimulações psicomotoras, definem alguns aspectos básicos que dá condições para o domínio da “leitura e escrita”. A Fase da operação concreta (de 6/8 a 11/12 anos, aproximadamente) é a fase escolar em que a criança vai incorporar os conhecimentos sistematizados, tomar consciência de seus atos e despertar para um mundo em cooperação com seus semelhantes. É relevante considerar os pontos mais significativos de seu desenvolvimento.

Kishimoto, (2008), aponta que o uso do brinquedo e ou jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para o processo ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Ainda segundo esse autor a atividade lúdica deve ser intencionalmente criada pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa.

Acredita-se, que para conhecer e entender os problemas que interferem na aprendizagem dos alunos, o professor deve ter uma busca constante. Para isso, ele deve refletir sobre sua prática pedagógica em sala de aula. Este aprender a refletir, está relacionado com sua formação, com sua preocupação em estar atualizado, em procurar novas metodologias em querer inovar, fazer diferente.

Através de jogos e brincadeiras a criança desenvolve a capacidade de perceber suas atitudes de cooperação e adquire oportunidades de descobrir seus próprios recursos e testar suas próprias habilidades, além do que, também, aprende a conviver com os colegas numa interação. No ambiente escolar o lúdico é essencial na sala de aula precisa ser mágico e nesse momento onde consegue-se criar o encantamento necessário para que a criança se sinta apaixonada pelo instante em que vive na escola, proporcionando um ambiente afetoso necessário para envolvê-la.

O valor da motivação no aprendizado é cada vez mais reconhecido pela grande maioria dos educadores (SANTOS, 2008). O importante é que a ludicidade, vista até então como algo sem muita importância no processo, fazendo com que cada vez mais se produzam estudos de cunho científico para entender sua dimensão no comportamento humano e se busquem novas formas de intervenção pedagógicas como estratégia favorecedora de todo o processo. O aprendizado com a utilização de jogos “como facilitadores” de interação entre professor, aluno e conhecimento irá favorecer momentos agradáveis de criação e estabelecer a cooperação necessária, para que o processo de ensino e aprendizagem possa ser entendido como uma construção de conceitos imprescindíveis a sua formação.

Por muito tempo tem se pensado no brinquedo apenas como objeto de divertimento para a criança ou como denuncia Kishimoto apud. Maluf (2009, pág. 43) “o brinquedo é entendido como objeto, suporte da brincadeira. Todavia, vários pensadores da educação têm visto no brinquedo um elemento repleto de significados”. A esse respeito Maluf (2009 pag.45) declara que é verdade que o brinquedo é apenas um suporte para a brincadeira, e é possível brincar com a imaginação. Mas é verdade também que, sem brinquedo, é muito mais difícil

realizar uma brincadeira, pois é ele que faz com as crianças simulem situações

Muito se tem falado da necessidade de inserir as práticas lúdicas na escola, todavia interessa saber como o brincar pode ser colocado na sala de aula de maneira que este se alie ao processo de ensino aprendizagem, mas antes de procurar respostas a estas indagações se faz importante relacionar as prerrogativas da ludicidade para que esta faça parte do currículo escolar.

Para tanto vale a pena citar a relação feita por Santos (2010) que justifica a importância da ludicidade. De acordo com esse autor o surgimento do jogo e do brinquedo como fator de desenvolvimento infantil proporcionou um campo amplo de estudo e de pesquisa e hoje é a questão de consenso a importância do lúdico. Dentre as contribuições mais importantes deste estudo podemos destacar:

as atividades lúdicas possibilitam fomentar a “resistência”, pois permitem a formação do auto conceito positivo; as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente; o brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a interação da criança na sociedade; Brincar é uma necessidade básica assim como a nutrição, a saúde, habitação e a educação; brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói o seu próprio conhecimento; o jogo é essencial para a saúde física e mental; o jogo simbólico permite a criança vivenciar o mundo adulto e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário. (SANTOS, 2010, p. 20).

Ao fazer uma relação entre brinquedo e brincadeira com o jogo Kishimoto apud. Mauricio (2011, pág. 3) afirma que é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na ação lúdica, pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo. Brinquedo e brincadeira são dois instrumentos lúdicos intrinsecamente ligados, enquanto o jogo habita em outra esfera, não menos importante, todavia diferenciada, já que o brinquedo a brincadeira sugerem e exigem da criança novas condições para manifestar a sua criatividade.

Como utilizar os jogos, tornando-os elementos facilitadores no processo de ensino e aprendizagem, entre a atividade lúdica e a prática pedagógica? Para que isto ocorra, deverão ser definidas estratégias em função da proposta pedagógica, planejando-as dentro de um determinado tempo. É preciso deixar claro, que o jogo não se apresentará como uma solução mágica para o ensino da, mas se constituirão em algo diferente, inovador e motivador em relação ao aprendizado do conteúdo a ser abordado. O professor irá aplicá-lo em função dos objetivos que deseja alcançar.

Piaget (1989) afirma que o desenvolvimento da inteligência está voltado para o equilíbrio. A partir dos princípios aqui expostos, o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo. É preciso que os profissionais de educação tenham acesso ao conhecimento produzido na área da cultura em geral, para repensarem sua prática, se reconstruírem enquanto cidadãos e atuarem enquanto sujeitos da produção de conhecimento. E para que possam mais do que "implantar" currículos ou "aplicar" propostas à realidade em que atuam efetivamente participar da sua concepção, construção e consolidação.

3. APRESENTAÇÃO DE DADOS

A pesquisa se deu da necessidade de investigar a ludicidade como recurso a ser utilizado em sala de aula. Através do trabalho de pesquisa de campo pretendeu-se investigar o valor do lúdico para o desenvolvimento integral do aluno, não só no aspecto cognitivo, mas nos demais aspectos que fazem parte da formação integral do ser humano, para dar seguimento ao trabalho entendeu-se

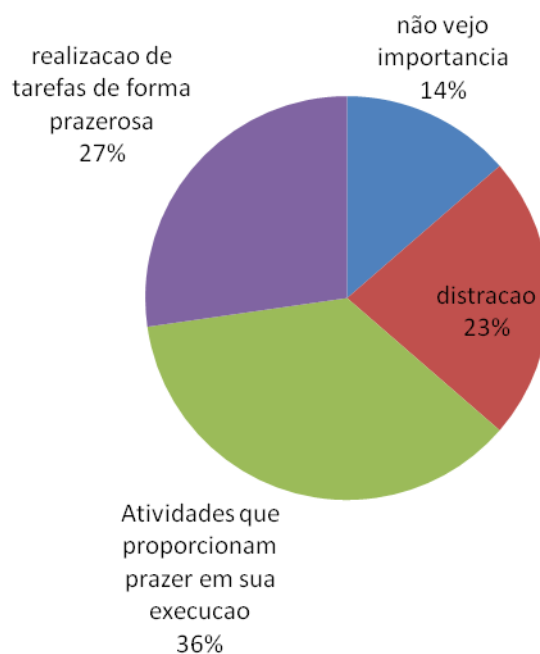
que os dados deveriam ser levantados com aqueles que trabalham diretamente com as crianças. A Instituição escolhida foi a Escola Municipal de Ensino Fundamental Nelso Alquieri, localizada no município de Cacaulândia - RO, a escola atende por volta de 400 alunos nos dois períodos, matutino e vespertino, possui um quadro de 22 professores, 01 supervisora, 02 orientadoras, 01 Diretora, 01 bibliotecária e 04 funcionários que trabalham no administrativo, 04 cozinheiras, 04 zeladora e 02 vigias.

No dia 28 de maio do corrente ano me dirigi ate a escola e primeiramente procurei falar com a Diretora Klebia que me recebeu com muita atenção informando que eu poderia aplicar o questionário na sala dos professores, uma vez que na data escolhida estava acontecendo a capacitação do projeto UCA (um computador por aluno) sendo que foi disponibilizado 30 minutos para a aplicação do questionário. O questionário foi umas das estratégias utilizadas para obter informações acerca da problemática da pesquisa. Foram formuladas perguntas do tipo fechada e aberta, ou seja, as questões abertas foram estruturadas para que os respondentes pudessem responder de acordo com suas opiniões. Marconi e Lakatos (2006, p. 203) em sua visão definem o questionário como “um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador”.

Ao chegar à sala com a diretora a mesma informou aos professores sobre a aplicação do questionário e pediu a colaboração de todos, ninguém se opôs a responder, após ser entregue as folhas com as questões, ouvi alguns comentário advindos de uma determinada professora que apresentou ter uma pratica tradicionalista dizendo que criança vem pra escola pra aprender a ler e escrever e não era na escola o lugar certo para brincadeiras, mesmo diante do comentário me mantive neutra para não influenciar as respostas. Segue então o gráfico das respostas relacionadas ao questionário.

Gráfico 1

1 - O que é ludico para voce?



Fonte: Pesquisa Convencional.

De acordo com as respostas os professores demonstraram ter conhecimento sobre o conceito do lúdico, relacionando ao ato de aprender através da brincadeira/jogo que proporcionam prazer. 36% dos professores relacionam o lúdico a atividades que proporcionam prazer, 23% acham que o lúdico é distração, 27% acreditam que é a realização de tarefas de forma prazerosa e 23% consideram o lúdico distração. Nota-se que para alguns educadores o lúdico não é levado muito em consideração.

Gráfico 2

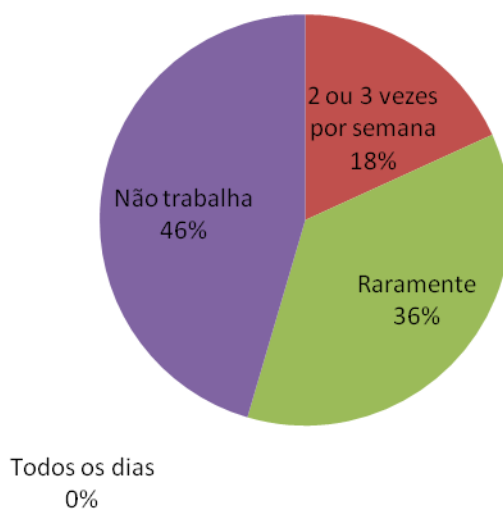


Fonte: Pesquisa Convencional.

O segundo gráfico apresenta as respostas obtidas em relação à segunda questão, onde 23% atribuem ao lúdico perca de tempo, 32 % consideram como fator de aprendizagem em sala de aula, 9% vêem o lúdico como fator de socialização e 36% deram respostas variadas negativas quanto ao lúdico.

Gráfico 3

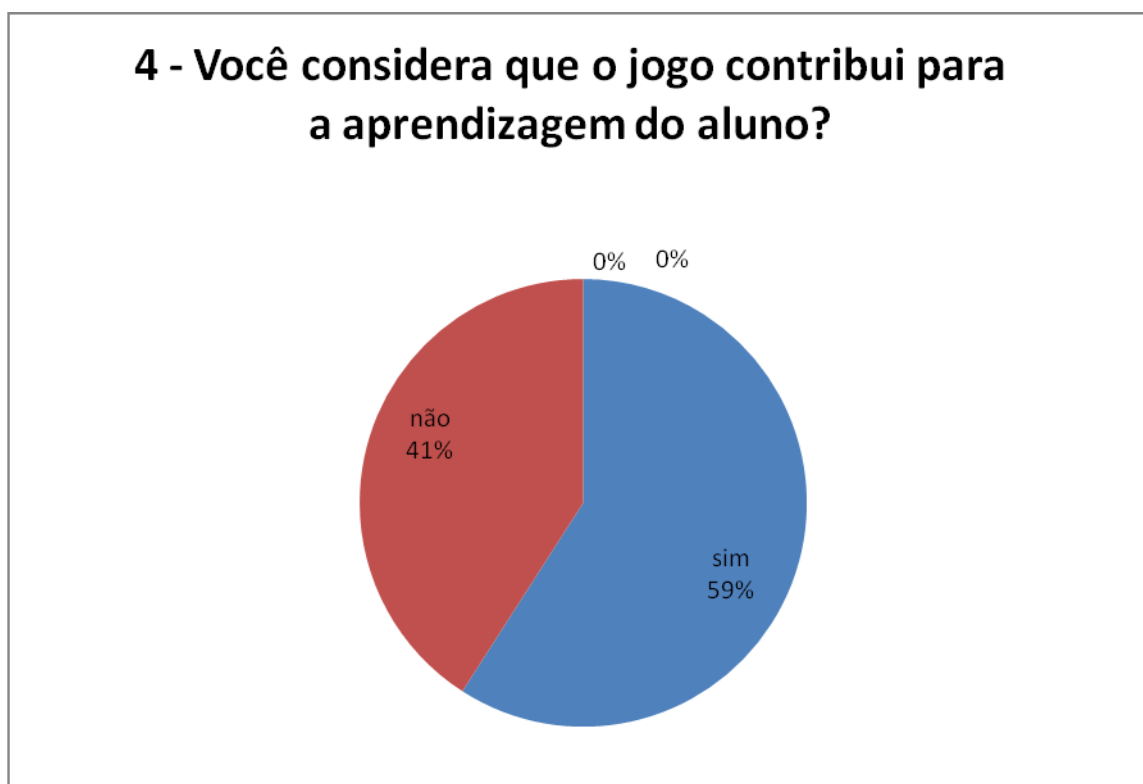
3 - você trabalha com o lúdico?



Fonte: Pesquisa Convencional.

Os resultados revelaram que 46% dos educadores da EMEF Nelso Alquieri não trabalham com o lúdico em suas aulas, 18% utilizam de 2 ou 3 vezes por semana, 36% utilizam raramente e nenhum professor utiliza o lúdico diariamente.

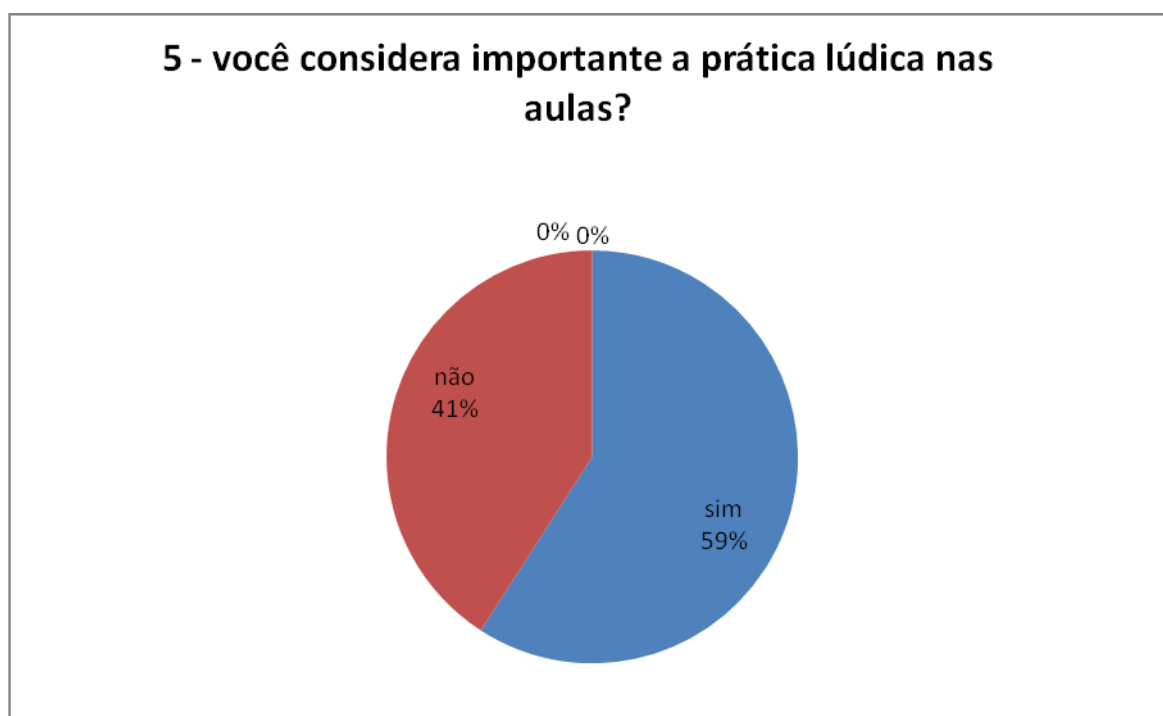
Gráfico 4



Fonte: Pesquisa Convencional.

Com relação sobre a contribuição do jogo no processo aprendizagem do aluno 41% responderam que não e 59% responderam que sim.

Gráfico 5

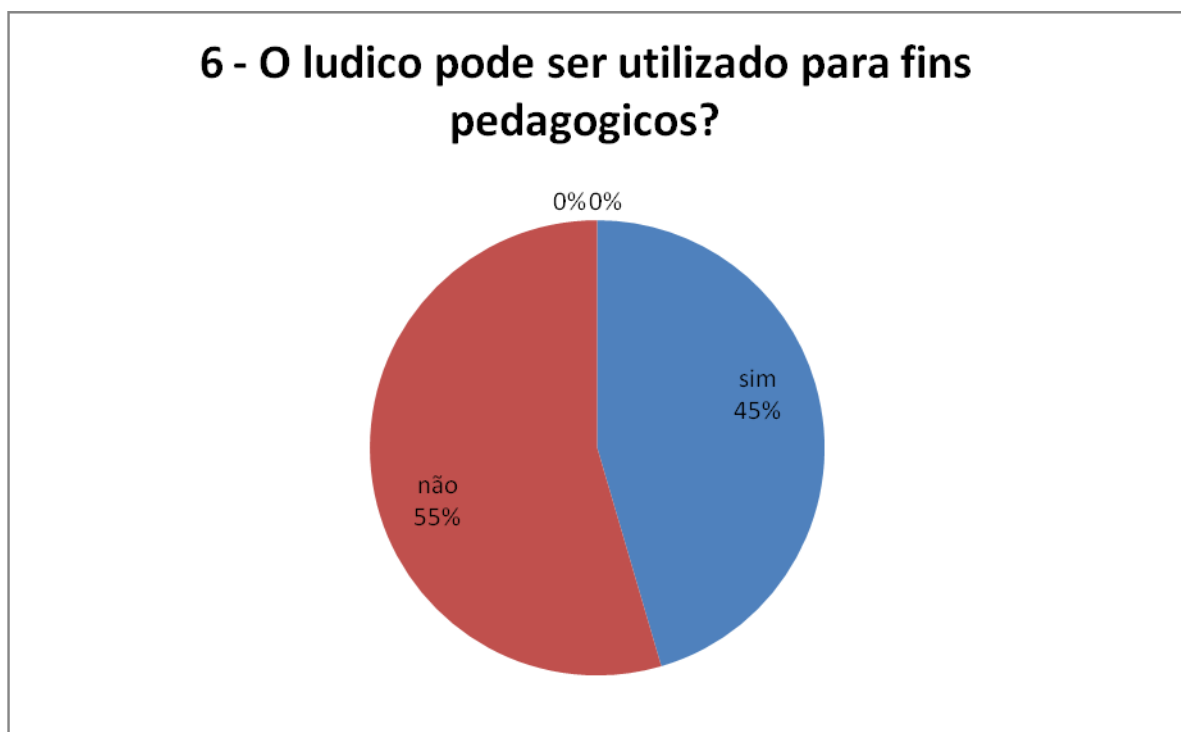


Fonte: Pesquisa Convencional.

Nos gráficos 4 e 5, 59% das respostas é positiva, os professores sabem que o lúdico contribui e muito para aprendizagem do aluno. Ao serem questionados sobre a importância da ludicidade, todos os entrevistados mostraram compreender o valor do lúdico em sala de aula, ressaltando principalmente que por meio de jogos e brincadeiras o aluno aprende com mais facilidade, sente-se mais motivado e interessado pelas tarefas e desenvolve-se de maneira mais harmoniosa e completa na escola é essencial promover atividades com jogos, buscando um meio de aprendizagem prazeroso para a criança, ao

mesmo tempo em que facilita o trabalho do educador (o professor), e os ajudara a assimilar os conteúdos escolares e superar suas dificuldades. Como já foi visto durante a pesquisa o lúdico possibilita o estímulo das potencialidades das crianças criando uma realidade que proporciona o desenvolvimento físico, motor, emocional, social e cognitivo. As atividades lúdicas são estratégias que podem tanto para o bem estar e o prazer da criança no universo da escola e também alcançar avanços nas questões relacionadas ao desenvolvimento.

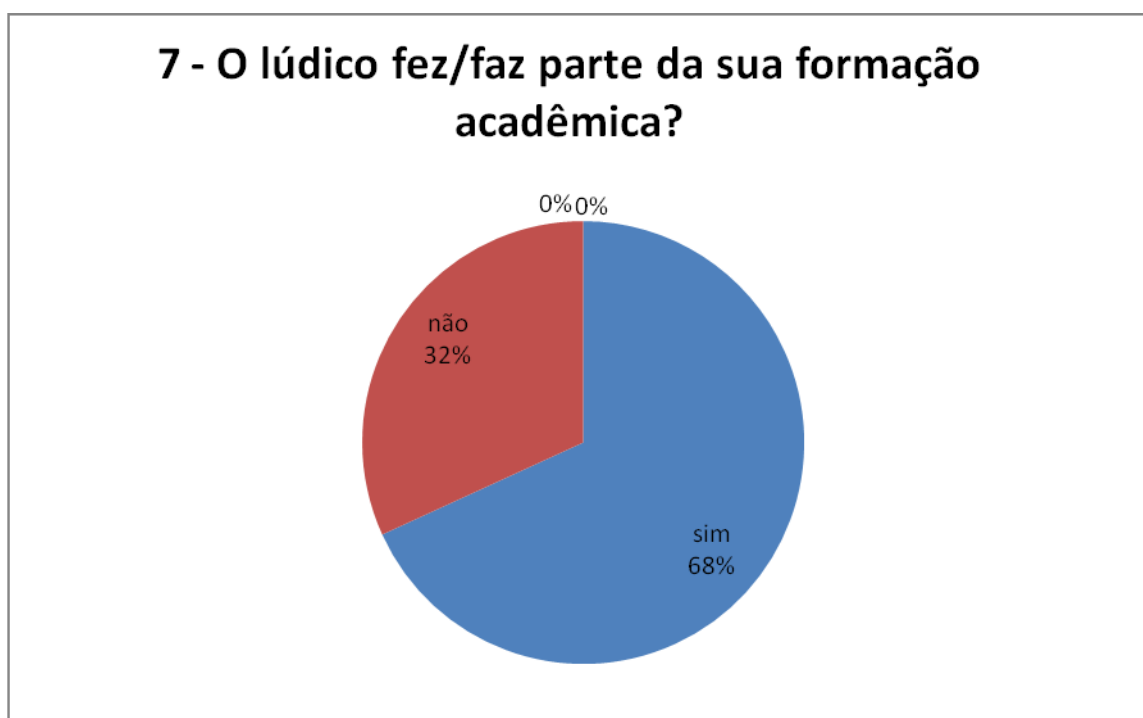
Gráfico 6



Fonte: Pesquisa Convencional.

Quando indagados sobre se o lúdico pode ser utilizado para fins pedagógicos, a grande maioria, 55% dos questionados acredita que o lúdico não pode ser utilizado para fins pedagógicos e 45% acreditam que sim, o lúdico pode ser utilizado para fins pedagógicos.

Gráfico 7

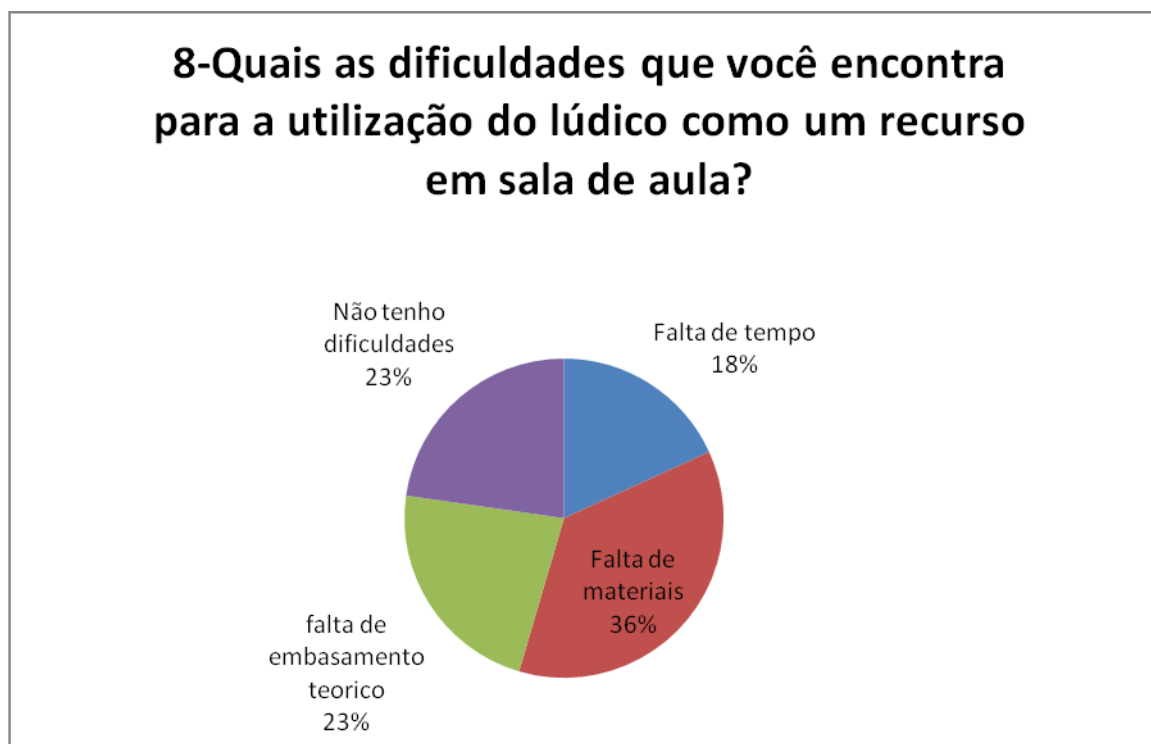


Fonte: Pesquisa Convencional.

Nessa questão comprova-se que 68% dos pesquisados tiveram formação lúdica na formação acadêmica e 32% não tiveram uma abordagem lúdica em sua formação. Na formação acadêmica dos professores são apresentadas várias teorias acerca do brincar e sua interdependência com o desenvolvimento infantil,

mas às vezes não estudam sobre a importância do brincar na prática pedagógica.

Grafico 8



Fonte: Pesquisa Convencional.

Na última questão 23% dos professores disseram não ter dificuldades em utilizar o lúdico como recurso em sala, 18% relacionaram a dificuldade a falta de tempo, 23% atribuíram a falta de materiais e 23% disseram que a dificuldade está no embasamento teórico.

O lúdico com certeza tem que fazer parte do dia a dia da criança na escola, mas a cada dia que se passam elas estão sendo privadas disso e conseqüentemente perdendo uma parte que é muito importante para a construção do seu conhecimento. Dessa forma tem-se hoje crianças cada vez mais prematuras no que diz respeito ao seu desenvolvimento frente a sociedade e quanto crianças. O lúdico é com certeza uma fase que toda criança tem de passar.

Precisa-se então desenvolver na criança em fase escolar, além das habilidades exigidas pela “sociedade”, as habilidades emocionais, cognitivas, afetivas e motoras. E a brincadeira dentro de seu aspecto (lúdico) desenvolve estas habilidades, afim de desmistificando o velho ditado que a brincadeira não é coisa séria, que brincadeira só serve dentro do contexto escolar para serem utilizadas na entrada, no recreio e na saída..

Com a brincadeira ensina-se o que os livros nunca poderão ensinar isto mostra o quanto a brincadeira é séria e importante para o desenvolvimento infantil da criança em fase escolar.

O professor tem de trabalhar buscando meios mais adequados para que a criança aprenda veículos de comunicação não repetitivos mais prazerosos para que ela possa aprender e se desenvolver com esse aprendizado adquirido. Uma postura lúdica não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas na qual estejam presentes as características do lúdico, ou seja, no modo de ensinar do professor, na seleção de conteúdos e no papel do aluno.

O professor reconhece a importância da ludicidade e tem uma postura ativa nas situações de ensino. O aluno, nessa situação, aparece como sujeito da aprendizagem, em que a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade. Sendo sujeito do processo pedagógico, no aluno é despertado o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista.

4- ANALISE E DISCUSSAO

É muito comum ouvirmos dizer que “os jogos não servem para nada e não têm significação alguma dentro das escolas, a não ser na cadeira de educação física”. Tal opinião está muito ligada a pressupostos da pedagogia tradicional, que exclui o lúdico de qualquer atividade séria ou formal. Ensinar a criança de uma maneira mais dinâmica é buscar cada vez mais o seu interesse em querer aprender, os jogos e as brincadeiras são somente um modo de ensino diferente do que a escola está habituada a ver. O brincar há muito tempo era relacionado com : extravasar energia, passatempo, sendo considerado pejorativo, sem importância e com certas restrições, o que faz o ser humano agir sob a racionalidade, deixando de utilizar o lúdico para o seu desenvolvimento integral, o que traz graves conseqüências para a formação do sujeito, pois acredita-se que o lúdico seja importantíssimo para a construção social e cultural da criança, já que brincando, o homem é principalmente a criança, são despertados para o conhecimento de si mesmo e do outro, como fonte de aprendizagem e entendimento da realidade social. Diante disso percebe-se que o uso do lúdico como alternativa de ensino ainda não é concebido de modo positivo no cotidiano da escola, visto que há resistências de professores quanto a sua utilização, no entanto outros professores que apresentam uma visão mais aberta em termos de ensino valem-se do potencial que o lúdico oferece para desenvolver sua prática pedagógica, torna-se imprescindível que seja importante usar a razão, mas também não se pode descartar a emoção, ela não pode ser esquecida, pois

ambos são necessários para o desenvolvimento do indivíduo como ser integral. É essencial que o professor não confunda o lúdico com “desperdício de tempo”, pois, isso equivale a camuflar o problema, e não a ter coragem de lidar com ele. Do ponto de vista educacional, seria como dar água a quem não tem sede. Brincar é muito mais que isto, no entanto percebe-se que alguns acham que o brincar é um passa tempo sem função que só serve para entreter, divertir, que é grave, pois não percebem que o ato de brincar, seja só ou em grupo, amplia a aquisição de alguns princípios da vida como: colaboração, diálogo, partilha, liderança, aceitação de regras e também desenvolve as habilidades motoras. Sua praticidade estimula e possibilita ganhos no processo de ensino e aprendizagem, que fortalecerão a proposta pedagógica da instituição e a consciência de professores em relação ao lúdico nas ações educativas da escola. Ainda existe professores que utilizam métodos arcaicos para o aprendizado da criança, métodos mecanizados e ultrapassados que denotam a brincadeira como um meio de lazer para o lazer, e não o lazer para educação.

Este é um ponto paradoxal muito presente ainda na escola: como é possível desenvolver e estimular o aspecto social e o convívio se as perspectivas valorizam e instigam ao isolamento, competição e individualismo desde a educação infantil. O educador consciente de seu compromisso social e que trabalha numa escola cuja concepção de ensino priorizada é a emancipatória, planejará situações lúdicas em que a criança vivenciará experiências de construção e reconstrução de saberes existentes no seu mundo real, além de relevantes interações sociais. Desse modo, a criança aprende brincando, de forma prazerosa. Pode-se dizer que o lúdico, na sua particularidade, faz toda diferença, possibilitando momentos de problematização e reflexão crítica do conhecimento. É preciso que o professor entenda que no processo pedagógico não há danos do saber que ao educar ele também se educa. Transformação é a criatividade de cada professor e o desenvolvimento da capacidade de aprendizado do aluno está nesta transformação, do conteúdo em brincadeira. A questão da ludicidade é sempre recolocada e, apesar das reflexões teóricas a respeito do assunto há muito a se rever e se fizermos um paralelo entre a educação tradicional e aquela que faz uso do lúdico tanto na formação do educador como a do aluno sempre faltará na tradicional a última peça do quebra-cabeça, pois a formação do

educador envolvendo o lúdico se assenta em pressuposto que valorizem a criatividade, cultivo da sensibilidade, busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educandos vivências lúdicas, experiências corporais que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem. Assim, o trabalho a partir da ludicidade abre caminhos para envolver todos numa proposta interacionista, oportunizando o resgate de cada potencial. A partir daí, cada um pode desencadear estratégias lúdicas para dinamizar seu trabalho que, certamente, será mais produtivo, prazeroso e significativo.

O caráter do lúdico na efetivação da aprendizagem só ocorrerá quando o educador e toda comunidade escolar passar a valorizar o brincar, o jogo como elemento importante no processo de aprendizagem; quando reconhecer as limitações do elemento competitivo no brinquedo; equilibrar o brinquedo diretivo e espontâneo; observar o brinquedo infantil para conhecer melhor as crianças e para que possa avaliar até que ponto a atividade está oferecendo prazer à criança.

Se vir por esse sentido, a formação do educador, a nosso ver passaria em qualidade se em sua sustentação estivessem presentes os três pilares da educação: a formação teórica.

Pode-se dizer que as atividades lúdicas, os jogos, permitem liberdade de ação, pulsão interior, naturalidade e, conseqüentemente, prazer que raramente são encontrados em outras atividades escolares. Por isso necessitam ser estudados por educadores para poderem utilizá-los pedagogicamente como uma alternativa a mais a serviço do desenvolvimento integral da criança.

A formação pedagógica e como inovação a formação lúdica esta que virá lhe possibilitar em futuro muito próximo, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo, brinquedo ou brincadeira para suas vidas, as vidas das crianças, dos jogos, dos jovens e dos adultos. No âmbito da sala de aula, enquanto a seriedade é valorizada como forma de facilitar a aprendizagem procura-se facilitar a aprendizagem, procura-se banir o lúdico como entrave para o saber.

A criança sente quando está recebendo um brinquedo por razões subjetivas do adulto, que vai servir como recurso para livrar-se da criança por um bom espaço de tempo, tirando o momento de diálogo e segurança. O professor tem na sala de aula um lugar privilegiado, pois a atuação do educador não requer só a sua competência técnica mas um compromisso político, e por isso é que se pensa em recuperar o lúdico, denúncia pela cotradução com o prazer, para que a esperança não morra.

Através dessa preocupação é importante valorizar o processo ensino-aprendizagem e não apenas o produto final

Se o objetivo é que a criança aprenda a observar, que ela realmente veja o que olha, tem que escolher o momento certo para apresentar-lhe o objetivo, motivá-la e dar-lhe tempo suficiente, também deve respeitar o seu interesse. Insistir quando a criança já está cansada é proporcionar o aparecimento de certas reações negativas.

É o adulto quem pode proporcionar oportunidades para a criança ver coisas interessantes, mas é indispensável que respeite o momento de descoberta da criança para que ela possa desenvolver sua capacidade de concentração.

Assim, se a pessoa que interage com a criança tem criatividade poderá torná-la criativa, a paciência e a serenidade do adulto influenciarão também o desenvolvimento da capacidade de observar e de concentrar a atenção.

Além de elevar o nível de interesse, pelo enriquecimento que proporciona e pode também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referente às regras do jogo. Aqui, deve-se atenção especial para não considerar a atividade lúdica como único e exclusivo recurso de ação, já que essa seria uma postura ingênua: o jogo é uma alternativa significativa e importante, mas sua utilização não exclui outros caminhos metodológicos.

Todas as crianças gostam de brincar com os pais, com a professora, com os avós ou irmãos mais velhos, reforça os laços afetivos, demonstrando amor a criança.

A criança sente-se ao mesmo tempo prestigiada e desafiada quando o parceiro da brincadeira é um adulto. Este, por sua vez, pode levar a criança a fazer descobertas e a viver experiências que tornam o brinquedo mais estimulante e mais rico em aprendizado.

Através da observação do desempenho das crianças com seus brinquedos pode-se avaliar o nível de seu desenvolvimento motor e cognitivo. Dentro da atmosfera lúdica, manifestam suas potencialidades e, ao observá-las poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo, através dos brinquedos, elementos nutrientes para seu desenvolvimento.

A interação do adulto pode despertar a atenção e a compreensão da criança, enriquecendo seu brincar. Mas é imprescindível que antes de mais nada se observe como ela está brincando, respeitando sua iniciativa, suas preferências, seu ritmo de ação e suas regras de jogo. Durante muitos anos se confundiu ensinar com transmitir, onde os alunos eram considerados agente passivo no processo sem muita relevância, tendo como transmissor de todo conhecimento o professor. Tudo isso só fez com que o professor deixa-se de observar aquele que aprende para se preocupar somente com os conteúdos a serem ensinados, construindo uma relação bem distante entre aquele que ensina daquele que aprende.

Mas com toda evolução educacional e com o aparecimento de novas práticas pedagógicas e novas formas de se pensar no ensinar e no aprender o professor precisava repensar sobre suas práticas antigas, para uma prática que respeite as novas formas de se ensinar.

Esse processo em defesa do brincar torna as salas de aula um local mais agradável, motivante e aconchegante, onde são promovidas atividades por meio de jogos e brincadeiras, construindo assim sua programação baseado nas brincadeiras e não ao contrario basear as brincadeiras de acordo com a sua programação.

A criança deve explorar livremente o brinquedo. É preciso cuidado para que a

intervenção do adulto não interrompa a linha de pensamento da criança e não atrapalhe a simbolização que estava fazendo.

É importante que a criança aprenda a utilizar o jogo descobrindo e compreendendo, oferecendo-lhe um desenvolvimento mais autônomo.

Por ser importante é necessária a participação eventual do adulto, para que aflore a imaginação, a criatividade, e que possibilite a descoberta. A criança precisa de alguém que a escute e que a motive a falar, a pensar e a inventar.

A criança que sempre participou de jogos e de brincadeiras grupais saberá trabalhar em grupo por aceitar as regras do jogo e também respeitar as normas grupais e sociais. É brincando bastante que a criança vai aprender a ser um adulto consciente, capaz de participar e engajar-se na vida de sua comunidade. Pois através do brincar a criança desenvolve a capacidade de engajar-se, de manter-se ativo e participante.

Se a criança tem seu tempo livre de usar sua criatividade, além de trazer satisfação, irá se transformando em atitudes de predisposição para o trabalho.

É importante que sejam preservados o prazer e o gosto de fazer as coisas por elas mesmas, e não somente pelos resultados que possam ser alcançadas. Com o prazer e o hábito de ocupar-se criativamente, a escolha certamente será mais fácil e trabalho e lazer ficarão tão próximos que a única coisa que os distinguirá será a obrigatoriedade.

O papel do adulto é fundamental nesse processo, pois o ambiente que a cerca influencia suas experiências lúdicas.

Para tanto, devem ser criados ambiente educacionais ricos de estímulos e experiências onde se promovam situações renovadas de aprendizagem, pois a aprendizagem só terá sentido e prazer para a criança.

É importante, que os professores sejam capazes de observar e compreender cada

uma dessas etapas para poderem realizar intervenções pedagógicas adequadas que respeitem as crianças como seres espontâneos e criativos.

O professor pode observar a atitude dos alunos durante a brincadeira para desenvolver outras atividades que, desse modo vão partir dos interesses demonstrados pelas próprias crianças. Quando a brincadeira é valorizada em todas as fases da vida, as crianças aprendem com os adultos e estes aprendem com as crianças.

Porém vale ressaltar que há várias situações lúdicas que podem ser aplicadas sem o uso de materiais, atividades envolvendo movimentos corporais como: dançar, correr, pular, enfim que dependendo da forma de aplicação com certeza influencia na aprendizagem da criança.. Os educadores não podem negligenciar a infância de seus alunos privando-os do direito de brincar, pois brincar é indispensável para a saúde física, emocional e intelectual, brincar não é passa tempo, mas sim uma forma de integrar-se com o mundo adulto proporcionando lhe desafios e motivação.

O lúdico é ferramenta importante nas dificuldades de aprendizagem, pois a criança pode ser trabalhada na individualidade ou em grupos e ela mesma poderá sanar suas dúvidas e corrigir o que é de real dificuldade. Assim, ela passará a se conhecer melhor, criará estratégias para um melhor aprendizado, que será prazeroso e significativo.

Tão importante em todas as fases da vida humana, possibilitando, assim a interação da criança com o mundo externo, formando conceitos, idéias, relações lógicas, socializando, absorvendo o indivíduo de acordo como seu ritmo e potencial.

Dessa forma, consolida-se a hipótese levantada na pesquisa. É obvio que o lúdico não seria uma solução mágica para todos os problemas educacionais nos educandos, mas poderia ser uma alternativa na busca de uma escola mais

atrativa e interessante.

A escola tradicional, centrada na transmissão de conteúdos, não comporta um modelo lúdico. Por isso é tão freqüente ouvirmos falas que apoiam e enaltecem a importância do lúdico estar presente na sala de aula e queixas dos futuros educadores, como também daqueles que já se encontram exercendo o magistério, de que se fala da importância da ludicidade, se discutem conceitos de ludicidade, mas não se vivenciam atividades lúdicas. Fala-se, mas não se faz. De fato não é tão simples uma transformação mais radical pelas próprias experiências que o professor tem ao longo de sua formação acadêmica.

Sendo o lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento e na progressão de diferentes habilidades. O educador deve sair do convencional e proporcionar formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas para que a criança sinta vontade

de pensar. Daí, a necessidade de programar atividades lúdicas na escola.

Assumir essa postura lúdica implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva. A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes. Uma fundamentação teórica consistente dá o suporte necessário ao professor para o entendimento dos porquês de seu trabalho. Trata-se de ir um pouco mais longe ou, talvez melhor dizendo, um pouco mais fundo. Trata-se de formar novas atitudes, daí a necessidade de que os professores estejam envolvidos com o processo de formação de seus educandos. Isso não é tão simples, pois, implica romper com

um modelo, com um padrão já instituído, já internalizado.

É preciso que haja mudanças na preparação desses alunos para a vida e não apenas para o mero acúmulo de informações, e através do lúdico pode - se trabalhar a personalidade e a moral dessas crianças de uma forma divertida e prazerosa. É necessário, também, conscientizar o trabalho pedagógico para a importância da formação desses alunos como um todo, com sua afetividade, suas

percepções, sua expressão, seu sentido, sua crítica, sua criatividade, seu interior...

Propõe-se um desafio tanto para os professores quanto para a coordenação pedagógica: o apoio para os professores, tempo maior disponível para planejar e um compromisso maior para com os educandos, que são os maiores interessados, interferindo diretamente no seu processo de ensino-aprendizagem, uma vez que a atividade lúdica seja inserida no cotidiano escolar o educando se desenvolvera como um todo, o lúdico inserido na escola com toda certeza pode acabar com um fantasma que assombra a educação no Brasil que é a dificuldade de aprendizagem. O professor pode observar a atitude dos alunos durante a brincadeira para desenvolver outras atividades que, desse modo vão partir dos interesses demonstrados pelas próprias crianças. Quando a brincadeira é valorizada em todas as fases da vida, as crianças aprendem com os adultos e estes aprendem com as crianças.

É notável que, muitas vezes, a instituição de ensino não pode oferecer muitos recursos e materiais para os professores trabalharem com seus alunos, da

mesma forma, o apoio pedagógico por um profissional nem sempre é exercido da melhor forma. Porém, cabe aos professores a conscientização de tais necessidades e benefícios do trabalho com o lúdico, para que se superem as limitações impostas, buscando a melhoria e a motivação dos alunos na aprendizagem. A criança é muito espontânea para expressar seu inconformismo principalmente quando não está satisfeita com uma atividade, e não mede palavras para protestar. Isto talvez seja um dos motivos que levam muitos professores e também as escolas a não trabalharem a expressão, a crítica com os alunos, pois assim sendo as crianças terão mais espaços para discordar das práticas “pedagógicas” aplicadas, quando não estiverem satisfeitas, e infelizmente existem professores não preparados para lidar com críticas, e acabam sujeitando-se a realizar ações que vão de encontro com o que a prática da educacional almeja. O profissional que está à frente destes sujeitos, não pode sentir-se dono da verdade assim como o professor tem muito a ensinar, tem muito a aprender também, e precisa entender que a criança mesmo em suas descobertas e no processo de ensino aprendizagem que se encontra, tem muito a contribuir e a oferecer em termos de conhecimentos e o professor deve estar pronto para receber possíveis críticas que poderão surgir. Outro empecilho que o lúdico acaba encontrando é o próprio adulto, que por trás da máscara da experiência, procura de alguma forma “assassinar” este ato tão importante na vida da criança, que é o descobrir através de suas ações prazerosas, as incógnitas que o mundo em sua volta possui.

A adoção de características lúdicas no relacionamento em sala de aula também encontra resistência. Talvez a principal delas seja a crença equivocada de que o brinquedo e o jogo trazem em si “elementos perturbadores da ordem” levando a atitude de indisciplina.

É importante que os docentes que trabalham na EMEF Nelso Alquieri desenvolva a dimensão lúdica, procurando sempre que possível aperfeiçoá-la em sua prática pedagógica; o que as crianças necessitam são de mediadores para que as atividades sejam desenvolvidas de forma mais produtiva, sendo do professor o papel de fundamental importância durante esse processo, porém sabemos que os cursos de licenciatura tem recebido inúmeras críticas, especialmente no que se refere a sua ineficiência quanto a formação dos profissionais da educação e

também no que se refere à compreensão da criança como ser histórico-social, capaz de construir seu próprio conhecimento. Uma das formas é introduzir na base de sua estrutura curricular um novo pilar: a formação lúdica, que valorize a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade e a nutrição da alma. Nesse sentido ganhar-se-ia em troca a qualidade.

6. CONCLUSÃO

O presente estudo evidenciou que a prática lúdica, concebida por jogos e brincadeiras, pode desenvolver o aprendizado da criança dentro e fora da sala de aula, assim ele pode ser considerado como uma ferramenta pedagógica riquíssima para o desempenho e desenvolvimento absoluto dos alunos. Além disso, ficou claro que o jogo na escola traz benefícios a todas as crianças, proporcionando momentos únicos de alegria, diversão, comprometimento com o aprender e responsabilidade, e o lúdico permitirá o educador alcançar sucesso em sala de aula, tornando-se um importante instrumento facilitador no ensino-aprendizagem.

Após a análise dos resultados, conclui-se que os professores não utilizam a atividades lúdicas e que ainda temos uma prática educacional bastante tradicional, a falta de estímulo e conhecimento sobre o assunto e seus benefícios torna a prática dentro da sala de aula rotineira, desconhecendo que a prática do lúdico poderá favorecer um desenvolvimento físico, emocional e cognitivo mais completo e harmonioso, além de tornar o aprendizado mais dinâmico tanto para os alunos como para os professores.

Verificou-se que grande parte dos professores reconhece a importância do lúdico na aprendizagem em sala, percebem sua relevância. Entretanto não trabalham

com o lúdico e como justificativa pela não utilização desse recurso, eles se apegam principalmente na falta de materiais entre outros. Em relação a dificuldade encontrada pelos professores aqui pesquisados nota-se que o lúdico não é considerado coisa séria, onde cria-se uma barreira muito forte, na sala de aula se dá o lúdico no sentido de dedicação ou atribuir significados pois o trabalho com ludicidade requer do professor dedicação e seriedade, a inexistência de cursos ou oficinas de capacitação promovidas pela Secretaria Municipal de Educação de Cacaullandia seria uma das iniciativas que deveria estar acontecendo de forma sistematizada e contínua para reverter gradativamente a atual situação em que se encontram muitos educadores no que se refere ao entendimento dos conhecimentos necessários à sua prática. É preciso desapega-se de velhas metodologias de ensino que já estão ultrapassadas e dar lugar a uma visão centrada em práticas realmente competentes, pensar em novas formas de auxiliar esse aprendizado precisa ser tarefa constante no trabalho de educadores realmente comprometidos com a qualidade do ensino e que estratégias estão a disposição, basta o arregaçar das mangas para o trabalho acontecer.

Observou que o jogo integra os processos de construção de conhecimento. Nele não é possível separar artificialmente cognição e afeto. É esse caráter que faz dos jogos instrumentos tão valiosos aos professores que percebem o processo de aprendizagem como algo que implica a totalidade do sujeito.

Percebe-se que o lúdico é essencial para uma melhoria na educação e no andamento das aulas, provocando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente e inconscientemente de forma natural, tornando-se um grande aliado aos professores na caminhada para bons resultados, e que é dever do professor mudar os padrões de conduta em relação aos alunos, deixando de lado os métodos e técnicas tradicionais acreditando que o lúdico é eficaz como estratégia do desenvolvimento na sala de aula.

Podemos concluir que a maioria dos professores “obtem” certo conhecimento sobre o tema, porém observamos ainda que seja necessária uma maior conscientização no sentido de desmistificar o papel do “lúdico na aprendizagem”, que não é apenas um mero passatempo, mas sim um objeto de

grande valia no desenvolvimento das crianças. Sendo assim a escola deveria considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

6 - REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. Educação Lúdica. Técnicas e Jogos Pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

ANTUNES. Celso. Jogos para estimulação das inteligências múltiplas. 11. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

AVLISS, JORGIO. Diferenças entre Recreação, Lazer, Jogo e Brincadeira. Disponível em <<http://www.jorgioavliss.com.br/site/lazer-e-recreacao>, acesso> em 30 de novembro de 2011.

BARCELLOS, Leonardo. Universidade Candido Mendes. Projeto a Vez do Mestre a Distância. Rio de Janeiro : Modulo II Recreação e Artes. p. 5. 112 - 113

BOSSA, Nádia. A psicopedagogia no Brasil. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Lei de Diretrizes e Bases da Educação. Brasília: Lei 9394/96 .

CAMPOS, D. M. S. - Psicologia da Aprendizagem, 19º ed., Petrópolis: Vozes, 1986.

DELGADO, Evaldo Inácio. Pilares do Interacionismo. São Paulo: Ed. Érica, 2003. cap. 4, p. 88.

DOCKRELL, J. et. al. Crianças com dificuldades de aprendizagem: Uma abordagem cognitiva. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

FEIJÓ, O. G. Corpo e Movimento. Uma Psicologia para o Esporte. Rio de Janeiro: ed. Shape, 1992.

FERREIRA, Vanja. Educação Física, Recreação, Jogos e Desportos. Rio de Janeiro: Ed. Sprint, 2003.

FIALHO, N. N. Jogos no Ensino de Química e Biologia. Curitiba: Ibipex. 2007.

FREIRE, J.B. Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física. 4ªed. São Paulo: Scipione, 2002.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FRIETZEN, S, J. Dinâmicas de recreação e jogos. Ed. Petrópolis. 1995.

FROEBEL, F. The education of man. New York: Appleton, 1887.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. São Paulo: Atlas, 1999.

GOLEMAN, Daniel. Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas. São Paulo: Graffex, 1999, p. 203.

GRACIANO, HUMBERTO DE MORAIS. A importância da recreação para crianças de 6 a 8 anos. Disponível em <http://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-da-recreacao-para-criancas-de-6-a-8-anos>, acesso em 30 de novembro de 2011.

HUIZINGA, J. Homo Ludens - O Jogo como Elemento da Cultura". São Paulo: Perspectiva. 1980.

KISHIMOTO, T. M.: Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação - 11ª ed. São Paulo:Cortez. 2008

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. Ed. Cortez, 2ª ed. 1997.

LIBÂNEO, José Carlos. Democratização da escola pública: A pedagogia crítico social dos conteúdos. 14ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

LIMA, Laís de. Por que as crianças brincam? Disponível em: <<http://www.palavraescuta.com.br/perguntas/por-que-criancas-brincam.htm>>. Acesso: 13 set. 2008.

LOPES, Vanessa Gomes. Linguagem do Corpo e Movimento. Ed. Fael. Curitiba, 2006.

LUCCI, Elian Alabi. A escola pública e o Lúdico. Disponível em: <<http://www.hot.Opôs.Com/videtur18/elian.htm>>. Acesso em 01 de julho de 2012.

- MARCELLINO, N,C. Pedagogia da animação. Ed. Papirus. 1990
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. Pedagogia da Animação. Campinas: Papirus, 1991.
- _____. Estudos do lazer: uma introdução. Campinas: Autores Associados, 1996.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos da Metodologia Científica. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2005, p. 203.
- MIAN, R. Monitor ou Recreação: Formação profissional. São Paulo. Texto Novo. 2003.
- MORAIS, A. M. P. Distúrbios da aprendizagem: uma abordagem psicopedagógica. São Paulo: Edicon, 1986.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). O Brincar e a Criança do Nascimento aos Seis Anos. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- PIAGET, Educação Lúdica, In: NUNES, Paulo de Almeida, p. 49-50
- PIAGET, J. & INHELDER, B. A psicologia da criança. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 1989.
- ROSA, A. P.; NISIO, J. Atividades lúdicas: sua importância na alfabetização. Curitiba: Juruá, 1998.
- SANTIN, Silvino. Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico. Porto Alegre: ed. EST/ESEF - UFRGS, 1994.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. O lúdico na formação do educador. 8. Ed.- Petrópolis, RJ: VOZES, 2010.
- SANTOS S. M. P. Brinquedoteca, a criança, o adulto e o lúdico. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca - o lúdico em diferentes contextos; São Paulo: ed. Vozes; 4ª edição, 1999.
- Schwartz, G. M. (1998). O processo educacional em jogo: algumas reflexões sobre a Sublimação do lúdico. Belo Horizonte: Licere. P. 66 - 76.
- SILVA, N,P. Recreação. ed Pioneira. Sp. 1959.
- SIMPSON, D. M. Aprendendo a aprender. Curitiba: Cultrix, 1975.
- SMOLE. Kátia Cristina Stocco. A matemática na educação infantil: a teoria

das inteligências múltiplas na prática escolar. Porto Alegre: artmed, 2000.

TARDIF, Maurice. Saberes Docentes e Formação Profissional. Petrópolis: Vozes, 2002.

VYGOTSKY, Lev. S. Pensamento e linguagem. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WALLON, H. A atividade proprioplástica. In: GALVAO, Izabel. Expressividade e Emoções segundo a perspectiva de Wallon. In: ARANTES, Valéria Amorim. Afetividade na escola: alternativas teóricas e praticas. São Paulo: Summus, 2003.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1995.

8. ANEXOS

Questionário 1

Instituição: _____

Professor (a): _____

1-O que é lúdico para você?

2-Como você vê o lúdico?

3-Você trabalha com o lúdico?

() Todos os dias.

() 2 ou 3 vezes por semana.

() Raramente.

() Não trabalho.

4-Você Considera que o jogo contribui para a aprendizagem do aluno?

Sim () Não ()

5-Você considera importante a pratica lúdica nas aulas?

Sim () Não ()

6- O lúdico pode ser utilizado para fins pedagógicos ?

Sim () Não ()

7- o lúdico fez/faz parte da sua formação acadêmica profissional?

Sim () Não ()

8- Quais as dificuldade que você encontra para utilização do lúdico como recurso em sala

de aula?

() Não tenho dificuldades.

() Falta de tempo.

() Falta de embasamento teórico.

() Falta de materiais.